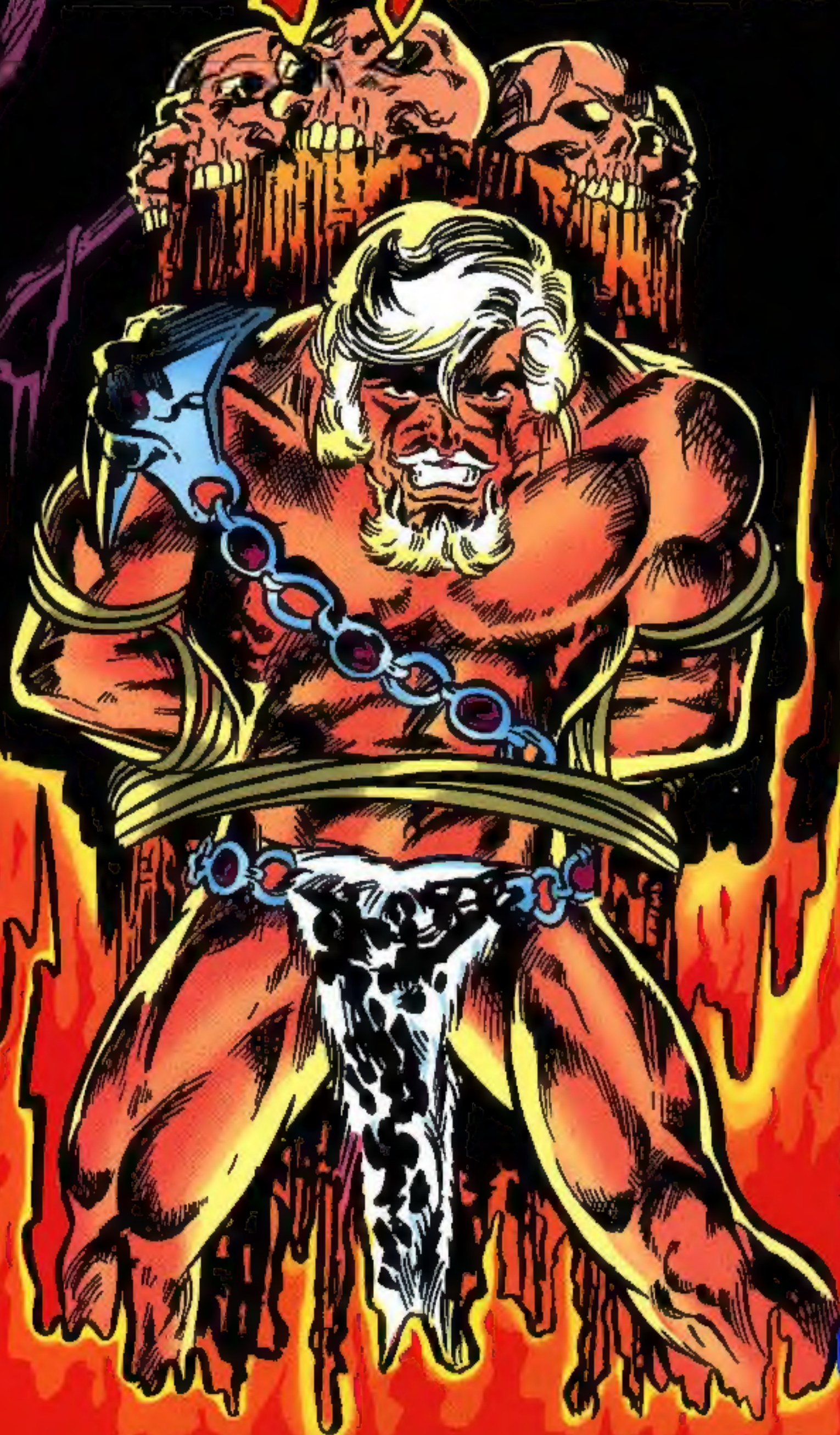
L 8964 - 15, 00 F XX

WARLORD

LA TOUR DU MYSTÈRE

SCÉNARIO ET DESSINS :
MIKE GRELL



scan by Boggle

L'ÉVÈNEMENT : L'ALBUM B.D DU FILM !

CONAN

RÉCLAMEZ-LE
AVEC INSISTANCE
À VOTRE FOURNISSEUR
IL EST EN VENTE
PARTOUT

GRAND FORMAT 64 PAGES
TOUT EN COULEURS

AVEC UN SUPER REPORTAGE SUR LE FILM

Le blizzard survint avec cette soudaineté si propre à ce monde nommé Skartaris. Pour les trois voyageurs solitaires, il était l'annonce d'un froid rigoureux.

Copyright © 1982 par D.C. COMICS Inc. Copyright © 11 - 1982 par AREDIT 59200 TOURCOING. Dépôt légal : 11 - 1982. Imprimé en Italie par INTERGRAFICA Milan.

Il est venu du ciel et il est arrivé dans un monde au soleil éternel... Travis Morgan. Et tandis que sa gloire s'étend, se lève la légende de. . .

WARLORD

SCENARIO ET DESSINS :

MIKE GRELL

Un coup des puissantes pattes de la monstruosité préhistorique provoque une douleur cuisante dans l'épaule de Morgan. Mais une rafale suffit pour abattre l'énorme grizzli . . .
Lorsque les coups claquent, deux personnes se précipitent dans la neige molle...
Vit-il encore ?
Je ne sais...sa blessure me semble fort vilaine !
Oh mon Dieu, non ! Encore un !

D'énormes contours sortent de la neige...

Qui êtes-vous?

Des voyageurs! Nous nous sommes égarés !

Venez avec nous !

Notre ami est gravement blessé et il a besoin de soins médicaux.

Votre ami a tué l'ours parce que l'ours l'a presque tué.

Laissez-le !

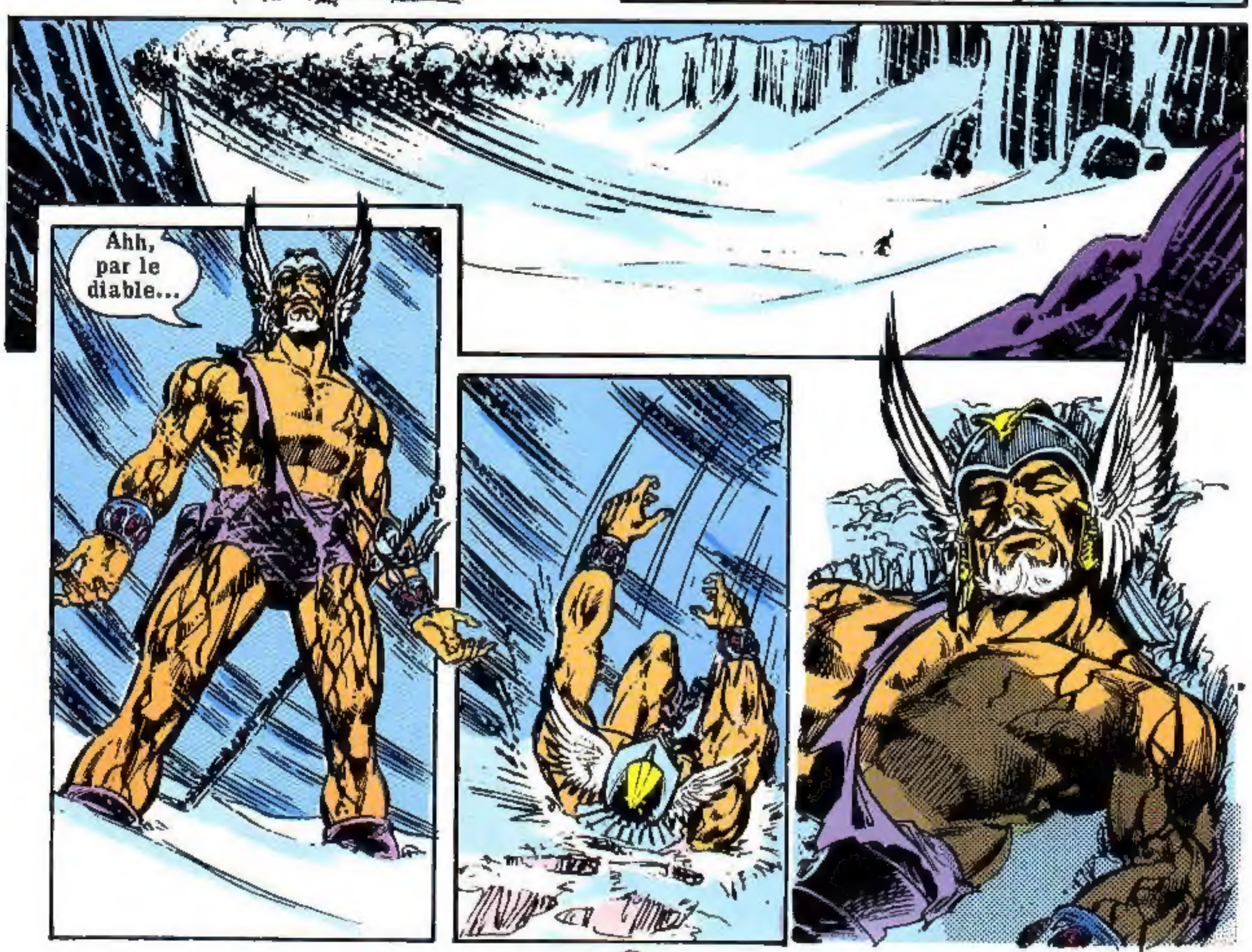
Vous ne pouvez faire ça !

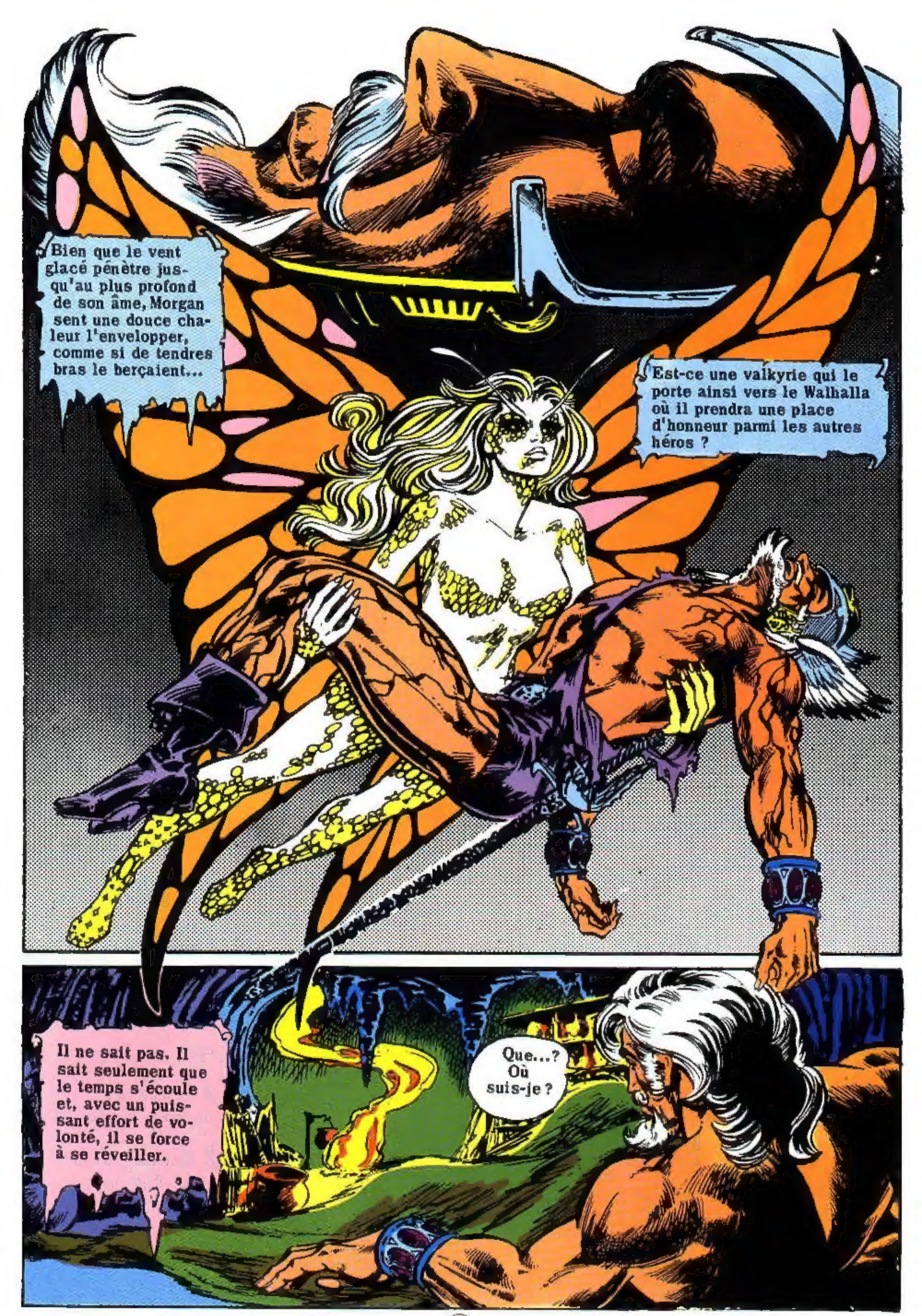
Mais plus pour longtemps !

Vous ne pouvez pas le laisser là !

Le vent balaie la protestation de Maria tandis que des flocons de neige recouvrent le corps inerte de Travis Morgan.

Mais l'étincelle de vie qui brûle en Warlord n'est pas si facile à éteindre...




Bien que le vent glacé pénètre jusqu'au plus profond de son âme, Morgan sent une douce chaleur l'envelopper, comme si de tendres bras le berçaient...
Est-ce une valkyrie qui le porte ainsi vers le Walhalla où il prendra une place d'honneur parmi les autres héros ?
Il ne sait pas. Il sait seulement que le temps s'écoule et, avec un puissant effort de volonté, il se force à se réveiller.
Que...? Où suis-je ?

Dans une caverne! Mais comment suis-je arrivé ? Je ne me souviens de rien.

Mon dos ! Il était tout griffé ! Et maintenant il est guéri !

Est-ce que j'ai rêvé ?

Non ! Voici ce qui reste de mes vêtements ! Celui qui m'a ramené ici doit bien s'y connaître en médecine...

...ou en sorcellerie !

Mais pourquoi un être possédant une telle connaissance vit-il dans cet endroit oublié des dieux !

Un soudain tressaillement, peut-être l'instinct qui annonce la mort, fait se retourner Warlord...

Un yéti, un démon des neiges, un être dont l'aspect glacerait d'effroi d'autres hommes. Mais Warlord lui, agit. . .

Avec un bond puissant, il saute sur son arme...

Trop tard !

Le démon des neiges le projette comme une poupée contre la paroi de la caverne.

Impuissant, il se débat et, un instant, il peut lire la mort dans les yeux de la créature...

Pourtant, quelque chose change... dans ces yeux...

Presque avec douceur, la créature repose Morgan sur le sol...

Tu... tu aurais pu me tuer ! Pourquoi ?

Je sais ! C'est toi qui as soigné mes blessures !

Tu m'as sauvé la vie !

Mais c'est impossible ! Tu ne pourrais pas...quelqu'un comme toi...

Je veux dire...

La créature reste silencieuse...elle exprime autrement sa terrible torture.

Dans ce corps puissant il doit y avoir une haute intelligence !

Pardonne-moi, mon ami ! Je n'aurais pas dû te juger d'après ton aspect, mais d'après ton cœur !

Je te remercie de m'avoir sauvé la vie ! Mais j'ai encore besoin de ton aide !

Mes compagnons ont été faits prisonniers par un groupe de guerriers. Sais-tu où on les a emmenés ?

La créature des neiges conduit Morgan à l'entrée de la caverne...

Une ville... bâtie sur cette tour de roc ?

Et un pont relie cette ville à la vallée...

Si je dois de nouveau sortir dans la tempête, j'ai besoin de vêtements.

La créature pose une main sur l'épaule de Morgan comme pour le mettre en garde.

Je sais que le danger me guette, mais je ne peux abandonner mes amis !

Ne crains rien ! Je ne vais pas rejeter la vie que tu as sauvée !

Et ainsi, Warlord s'en va affronter le danger, laissant derrière lui la créature qui pour quelques instants a connu l'amitié.

Et enfin...
Un poste de garde ! S'il donne l'alarme, je suis perdu ! Aussi...
Avec habileté, Morgan escalade la paroi rocheuse...
...je dois faire en sorte qu'il ne me découvre pas !
Je n'ai plus besoin de ma cape...Je suis au-dessus de la couche de nuages...
Que c'est bon de sentir le soleil !
Finalement, il atteint le sommet où l'attend une scène étonnante...
J'arrive juste à temps ! On dirait que la fête va commencer !
Je vais encore devoir jouer les Tarzan !

Avec un cri sur les lèvres, Morgan se lance dans la masse des guerriers ennemis pour sauver ses amis. . .
Pourtant, même avec sa colère à son paroxysme, Warlord ne peut venir à bout d'une telle supériorité. Il est entouré par un flot de guerriers qui menacent de submerger par leur nombre, cet homme militaire...

C'est alors qu'un cri de terreur retentit...

AIIIÉÉÉÉ !!

LE DÉMON DES NEIGES !

Sauve qui peut !

Quelques cœurs courageux résistent encore quelques secondes, mais ils sont vite battus.

Machiste, le monstre tient Morgan ! Fais quelque chose ! Arrête-le !

Que Ra guide mon bras !

AARRRRGGG

NON !

Pourquoi ? Pourquoi devais-tu le tuer ? Il essayait de me sauver.
Je suis désolé, Morgan ! Je ne savais pas...
Tu n'as pas le droit de détruire quelque chose, simplement parce que tu ne savais pas !
C'est alors que, sous une lumière aveuglante, une étonnante transformation se déroule...

Ne me pleure pas, Morgan ! Réjouis-toi, car je suis enfin libre !

Je suis Tanea ! Autrefois, un fléau régnait sur mon pays. Je suis partie vers les Côtes Noires pour trouver un remède.

Mais la connaissance a son prix ! Je devais rester dans le corps de ce monstre jusqu'à ce que quelqu'un voie la beauté de l'intérieur sous cet aspect repoussant. Tu étais ce quelqu'un, Morgan !

Il faut que je parte mais mon coeur sera toujours près de toi.

Adieu, mon guerrier !

Peux-tu nous expliquer ce que cela signifie ?

Je ne crois, mais j'essayerai... plus tard !

Maintenant, mettons quelques kilomètres entre nous et cet endroit avant que ces guerriers ne reviennent.

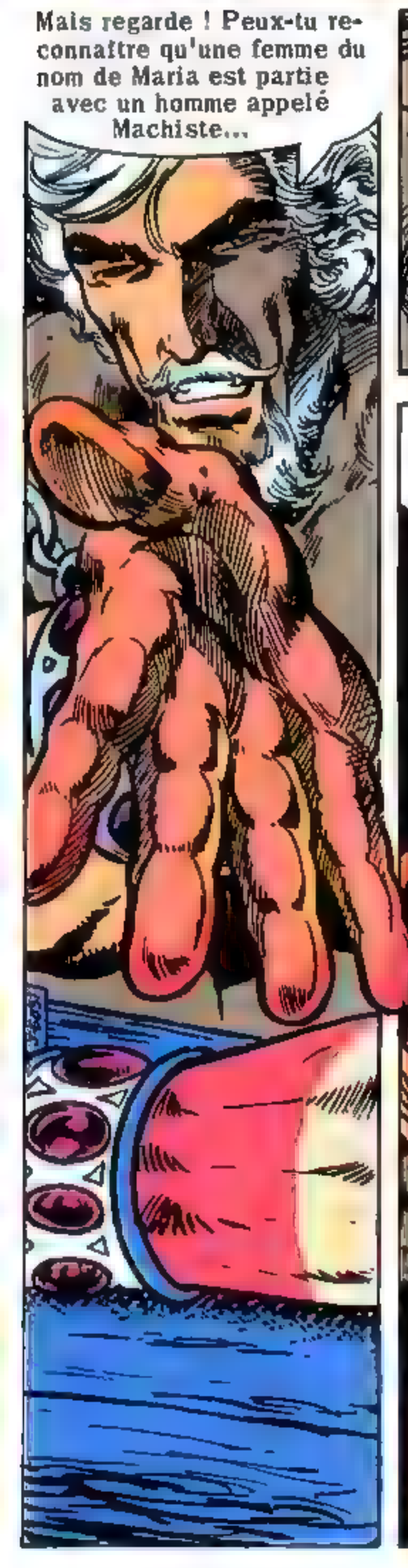
Et ils quittent le froid de cette vallée perdue pour retourner vers la chaleur éternelle de Skartaris. . .

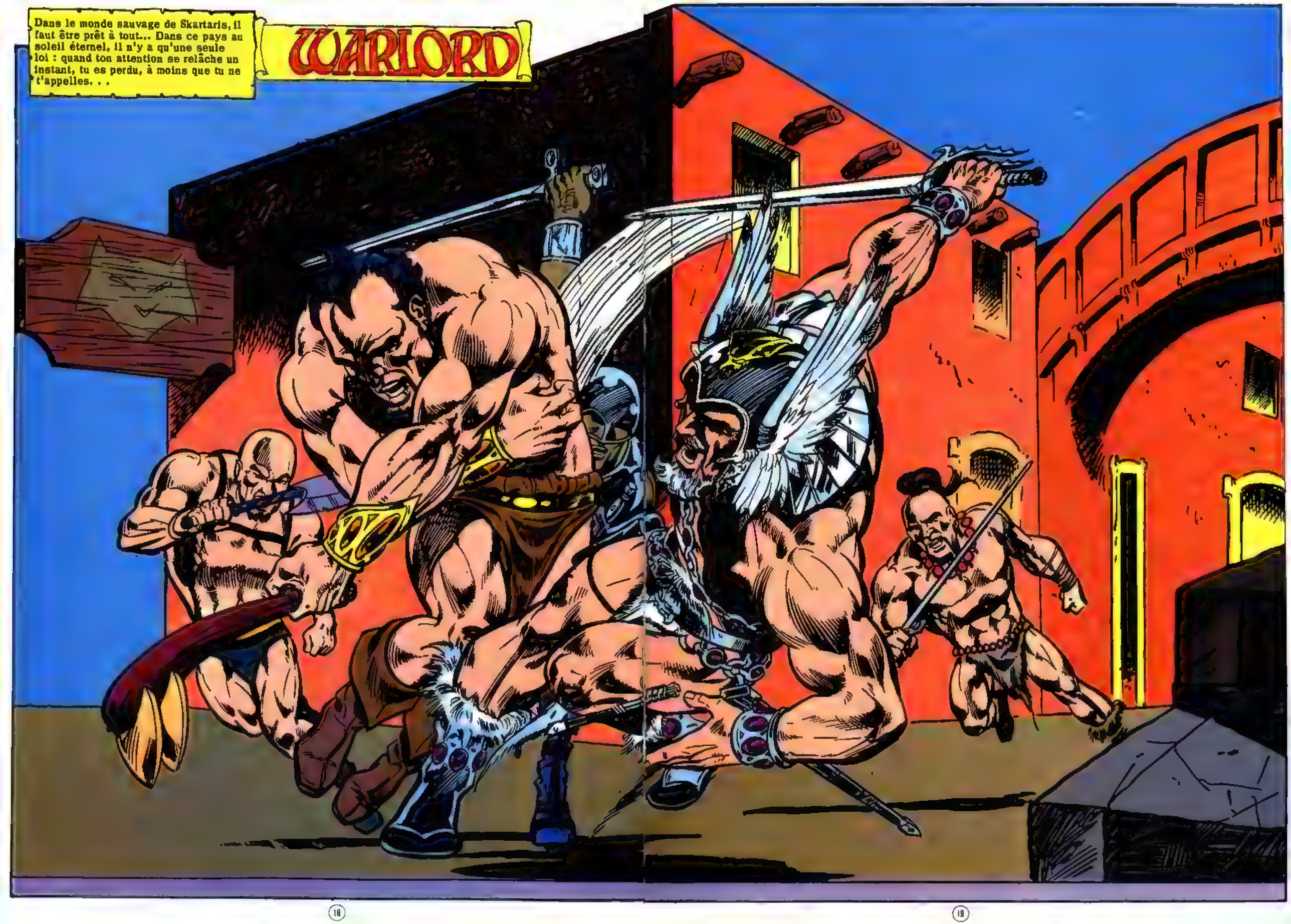
A Skartaris, le lieu de la lumière éternelle, le temps passe différemment que sur la Terre. Et pourtant, l'homme solitaire dans cette taverne qui déguste un verre de vin sait qu'un temps très long s'est écoulé depuis qu'ils ont quitté la vallée du démon des neiges. A présent, il est seul...

Une aumône, seigneur ! Pour quelques pièces je peux lire dans la paume de ta main les secrets de ta vie... ce qui est arrivé et ce qui arrivera !

Je n'ai pas besoin de toi pour apprendre tout cela, vieil homme !

Mais regarde ! Peux-tu reconnaître qu'une femme du nom de Maria est partie avec un homme appelé Machiste...




Dans le monde sauvage de Skartaris, il faut être prêt à tout... Dans ce pays au soleil éternel, il n'y a qu'une seule loi : quand ton attention se relâche un instant, tu es perdu, à moins que tu ne t'appelles. . .
WARLORD

Morgan réagit comme le tigre pris au piège...

Croyez-vous toujours que je sois pour vous une proie facile ?

Quand apprendrez-vous enfin que les chacals même en groupe doivent craindre le lion ?

Les adversaires de Morgan comprennent vite qu'ils croisent le fer avec un homme comme ils n'en ont jamais vu jusque là...

Quelques secondes auparavant, un homme apparemment ivre avait quitté une taverne et maintenant, après quelques coups échangés, il y a un courageux guerrier...

... dont les lames ressemblent à des serpents d'argent, frappent leurs adversaires...

... et les obligent à reculer !

Travis Morgan n'est plus un homme civilisé d'un monde civilisé ! Il est devenu une partie menacée du monde de Skartaris !

Ce qui restait de son être d'autrefois a complètement disparu dans la chaleur du combat. Il ne reste plus que Warlord !

Qui que tu sois... je te dois la vie !

Non pas qu'elle ait beaucoup de valeur...

...mais un tel geste est très rare vis-à-vis d'un étranger à Skartaris.

Elle se tient immobile dans l'obscurité de la ruelle. Pourtant sa beauté illumine son pauvre environnement...

Et il y a quelque chose de plus en elle... quelque chose dans ses yeux...

Son regard rencontre celui de Morgan et ses yeux semblent le brûler jusqu'à l'âme...

Un instant, il semble à Morgan qu'une barrière entre eux tombe et il perçoit quelque chose dans cette jeune fille... quelque chose d'inexprimable, d'indicible...

Mais avant que Morgan ne puisse parler, elle est partie !

Hé ! Attends !

Etrange fille ! A-t-elle eu peur de moi ?
Je... un instant !
Que vient chercher dans ce quartier une fille qui peut se permettre des flèches en argent massif ?
Qu'importe... Je ne vais pas me mêler d'une affaire qui ne me regarde pas !
Non !
Vraiment !
A aucun prix !
C'est alors que retentit dans les ténèbres...
EEEEEE!!
On dirait qu'elle-même a des ennuis à présent !
Halte ! Rendez-vous !
Ca ne te regarde pas !
Ca me regarde quand je vois quatre hommes contre une femme !

Emmenez la fille ! Nous allons le retenir !

Vous êtes tous pareils !

Vous feriez mieux de vous arrêter...

...de combattre !

Zut ! C'est fermé de l'intérieur !

Pas le temps de finasser !

C'est le Magnum de Morgan qui parle et le tonnerre de la détonation fait voler la serrure en éclats...

C'est dément ! La tour est beaucoup plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur ! Et on dirait...

...que c'est un fou qui l'a bâtie !

J'aurais dû rester dehors !

Trop tard ! La porte a disparu !

Que se passe-t-il ici ?

Les pensées de Morgan sont interrompues lorsqu'il pressent soudain une exhalaison pénétrante qui arrive sur lui de la semi-obscurité...

Il se retourne...juste pour apercevoir une vision d'horreur que même ses cauchemars n'auraient su créer...
Seuls les rapides réflexes de Morgan le sauvent des mâchoires du serpent gigantesque. Mais celui-ci l'enserre bientôt de son corps froid et nerveux...
De toute la puissance de son bras armé, Morgan enfonce la lame à travers les écailles, la peau et les os...

Le gigantesque serpent se débat dans les affres de l'agonie et Morgan sent que son épée lui échappe.
Et lorsque le reptile attaque...
Dans des mouvements spasmodiques le corps musculeux se serre encore davantage autour de Morgan...
Désarmé il ne peut rien faire.. si ce n'est attendre la mort ...
C'est alors que sa main rencontre du métal...
Les ondes de l'obscurité s'abattent sur les couches supérieures de sa conscience.
Et soudain l'étreinte mortelle se relâche...
Il m'a presque étouffé...
Mes côtes me brûlent comme du feu !

Morgan serre les dents et essaie d'ignorer la douleur...

Pourquoi dans ce monde fou tout est porté à détruire ?

Hmmm... si la fille vit encore, je ne la trouverai pas en restant ici les bras croisés.

Je me demande s'il y a d'autres chiens de garde de ce genre.

Le chemin irréel dans l'obscurité de la tour exige bien des efforts.

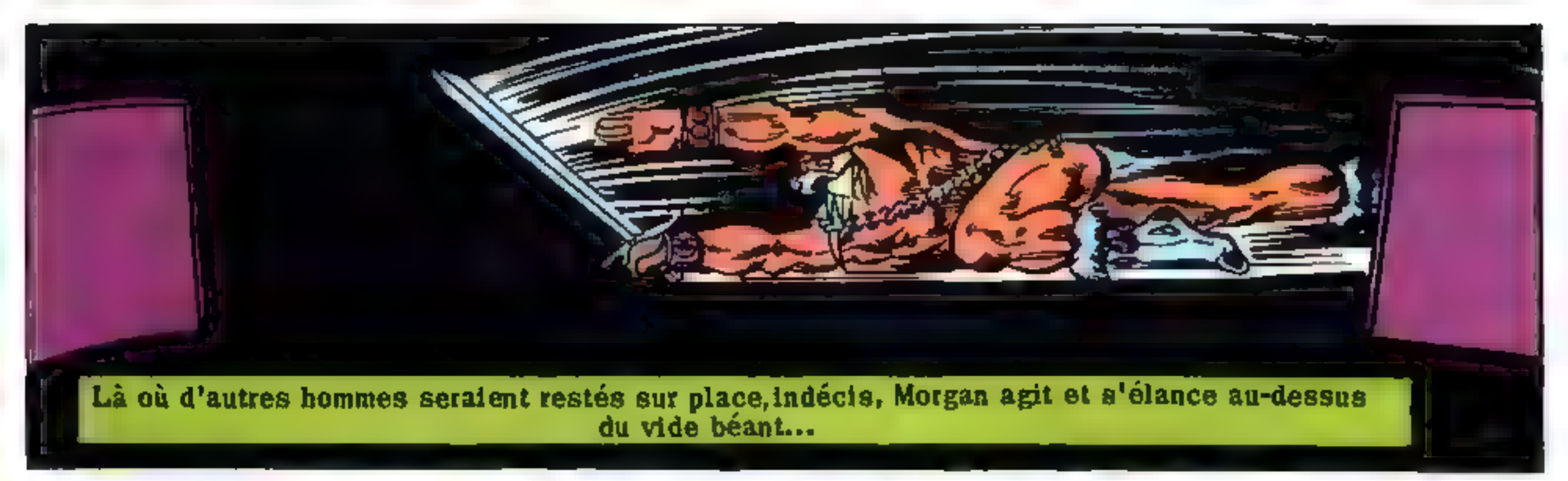
Ca ne peut pas continuer ainsi !

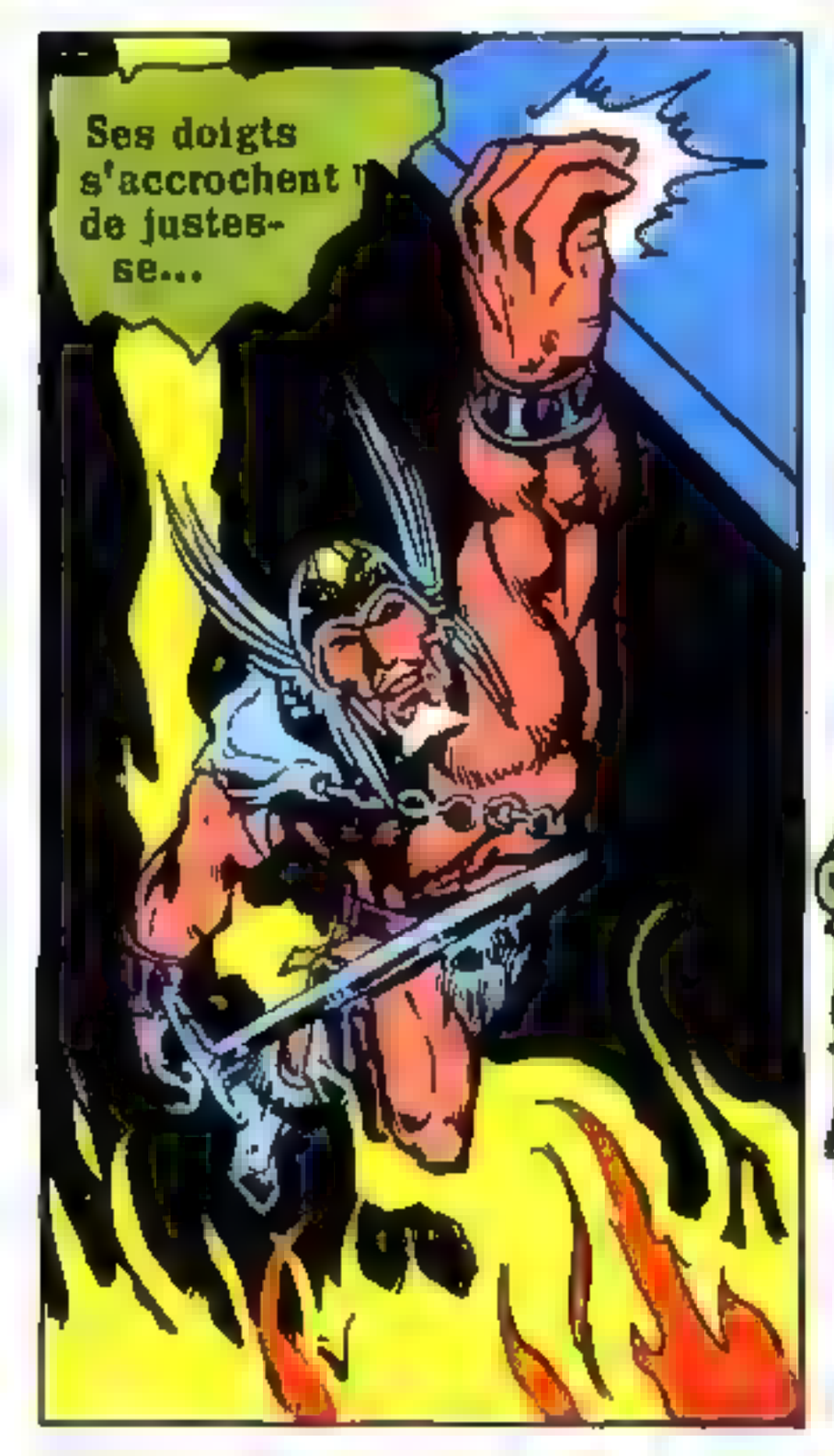
...!!!!!!!...

Quoi ? Le feu s'est...

...propagé ! Je dois faire demi-tour !

Soudain le calme de la tour est brisé par un cri qui retentit...

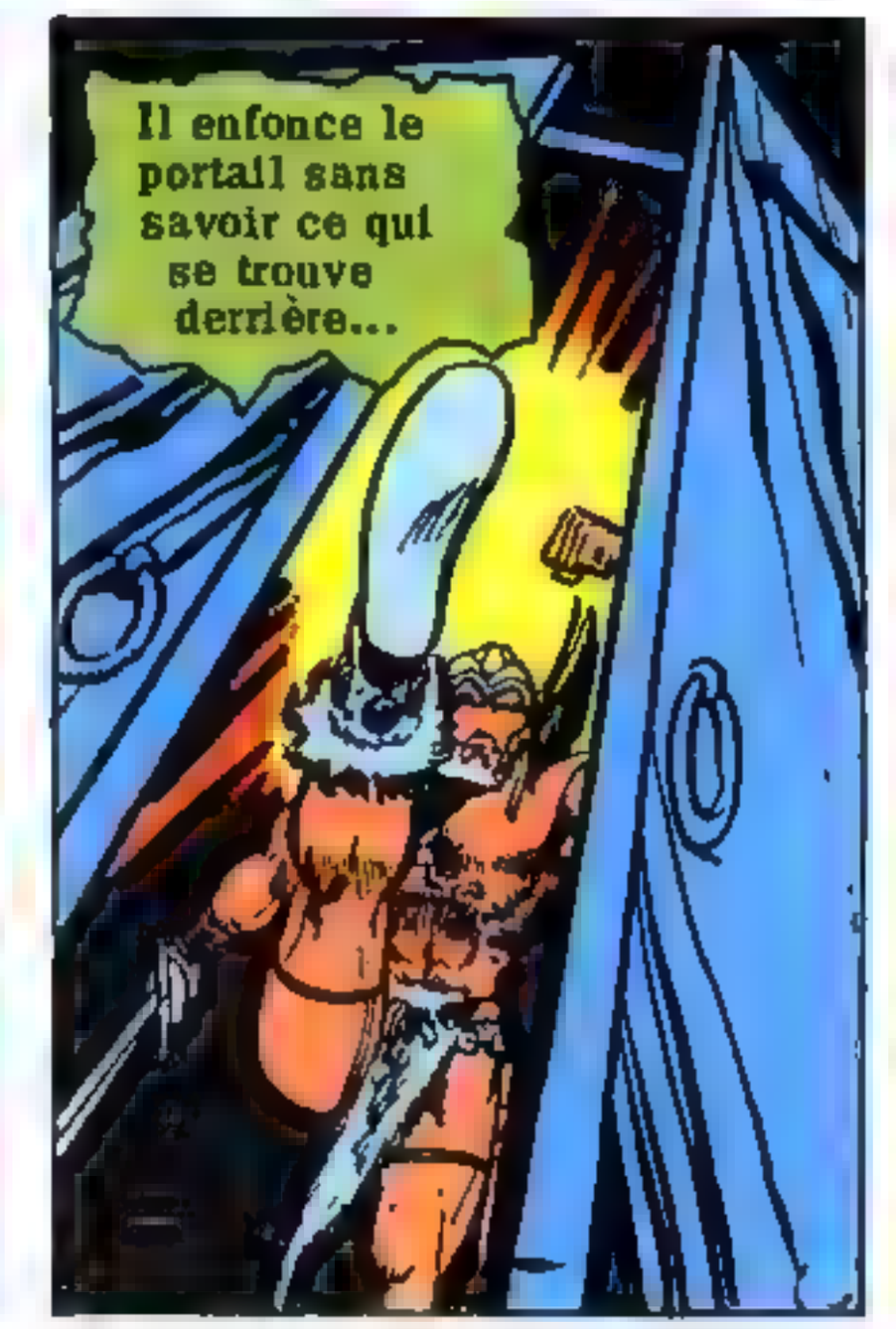

Là où d'autres hommes seraient restés sur place, indécis, Morgan agit et s'élance au-dessus du vide béant...


Ses doigts s'accrochent de justesse...

...et avec une traction...

...Morgan atteint l'autre côté ! Maintenant il voit son but devant lui !
C'est par là qu'ils ont dû emmener la fille !

Les sentinelles sont terrassées avant même d'avoir pu porter la main sur Warlord !


Il enfonce le portail sans savoir ce qui se trouve derrière...

Par les dieux ! J'arrive trop tard. S'ils ont jeté la fille à ce monstre...

Morgan a appris à toujours s'attendre à l'inattendu à Skartaris...

...mais le bond puissant du monstre est...

...inattendu !

Il se retrouve sur le dos, complètement désarmé...

Il sent l'haleine pestilentielle sur son visage, tandis que les crocs s'approchent...

Soudain il se souvient de la petite flèche d'argent ...une arme pitoyable face à cette créature...
...mais les hommes désespérés agissent désespérément.
Mon Dieu ! La fille !
C'était...un loup-garou !
Oui, et elle était plus encore !

Elle était aussi ma fille !

Toi ?

Mais... comment...

Tu dois pardonner cette petite tromperie, mon ami ! Pourtant nous avions besoin de ton aide !

Je t'ai reconnu dans l'homme que l'on nomme Warlord et j'ai lu dans ta main que toi seul pouvais délivrer ma fille de sa malédiction !

C'est fait et je te remercie !

Essayons de sortir ! Nous sommes entourés par les flammes !

Je n'ai aucun désir de quitter cet endroit ! Mais ton destin ne s'est pas encore accompli !

Aussi pars !

Et l'instant d'après, Morgan se retrouve dehors devant la tour en flammes !

Je n'oublierai jamais son visage ! C'est comme s'il riait dans la mort !

Et avant même que la tour ne s'effondre, Morgan sait qu'il doit poursuivre sa route vers une autre région de Skartaris... pour pouvoir oublier.

Dans sa course vers le sud, sous le soleil éternel de Skartaris, Travis Morgan a avalé beaucoup de poussière. Un étang calme dans un bois est le bienvenu pour lui permettre de se rafraîchir...

C'est merveilleux d'être à nouveau propre ...je me sens un nouvel homme !

Mais la baignade de Morgan est brutalement interrompue...

Des voix!

Je croyais être seul ici ! Allons voir !

Après avoir fait quelques mètres dans l'eau, Morgan tombe sur une scène pleine de gaieté comme il n'en a jamais vu.

Des rires retentissent joyeusement au-dessus de l'eau et remplissent le cœur de Morgan d'une joie ignorée depuis longtemps...

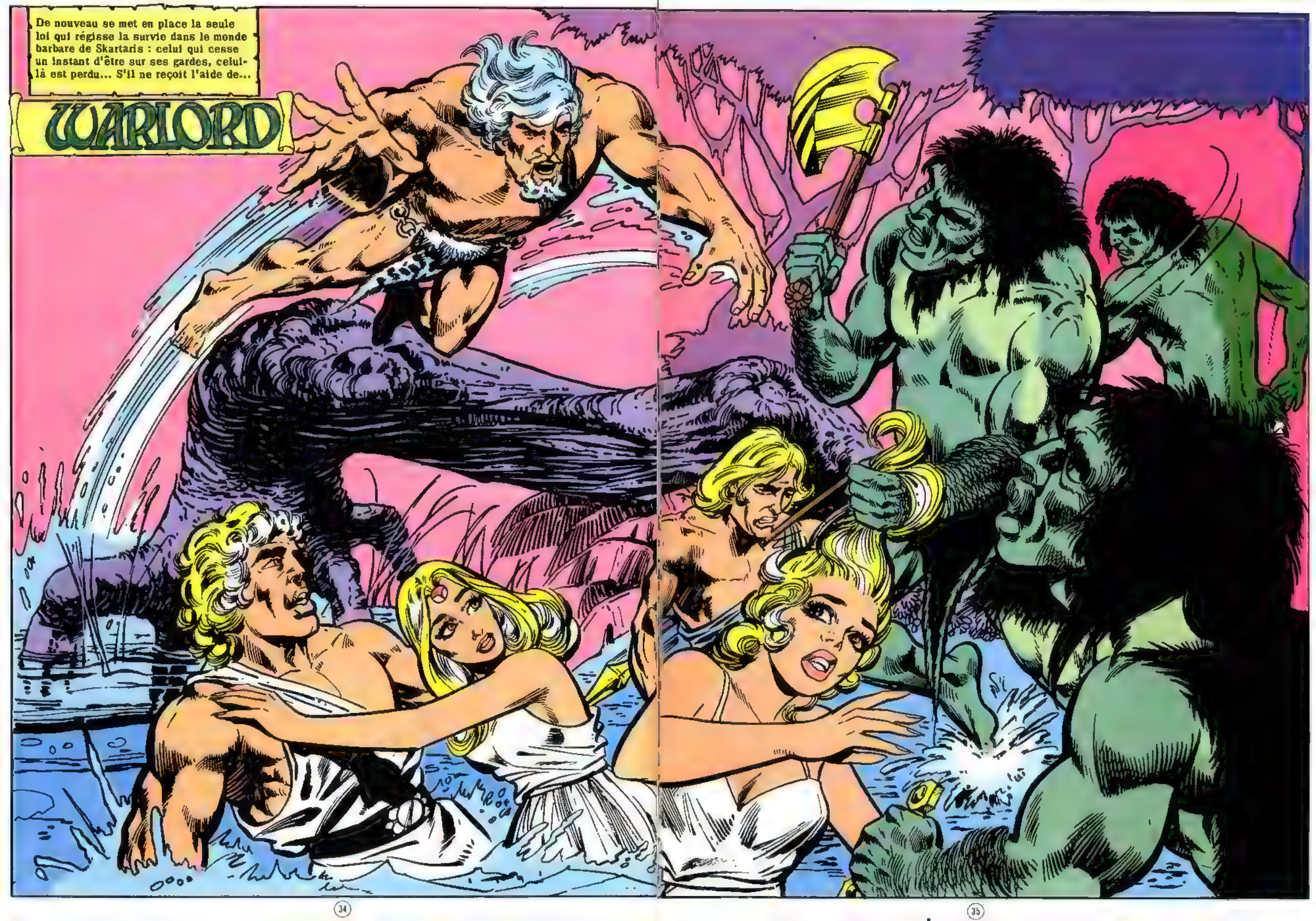
C'est si doux...si innocent! Comme s'ils ne savaient pas dans quel monde ils vivent.

Ce sont peut-être les enfants de l'avenir !

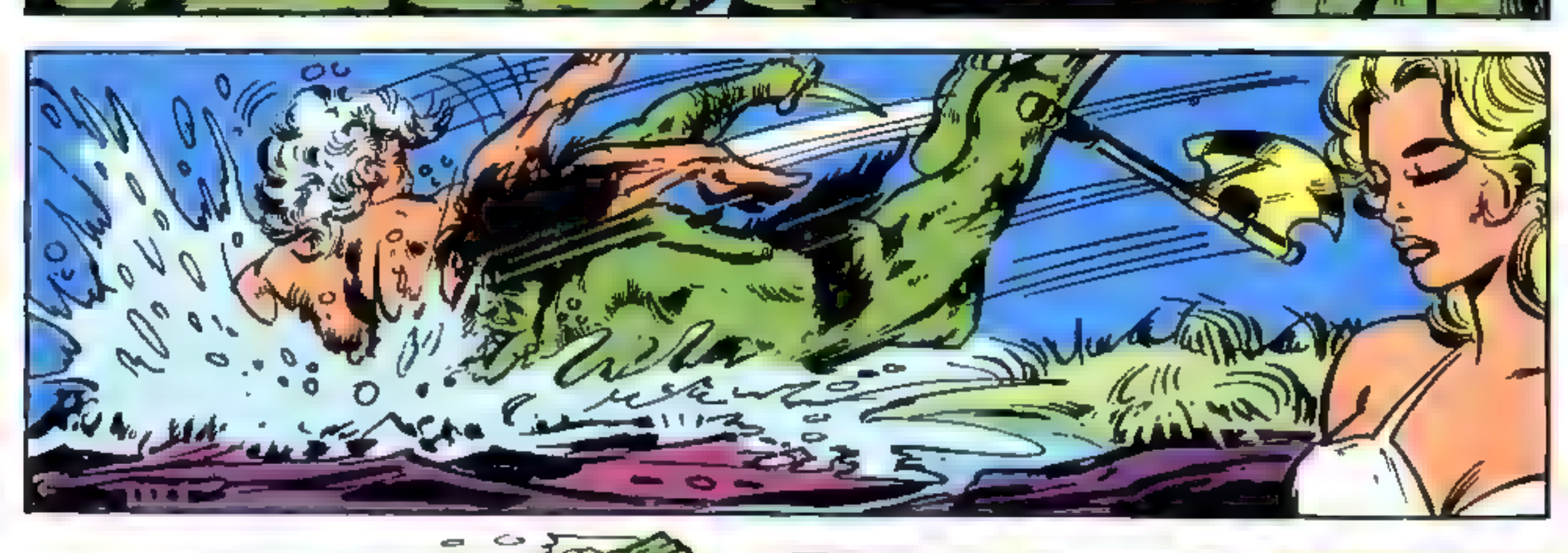
C'est alors qu'un cri de guerre fait taire tous les bruits.

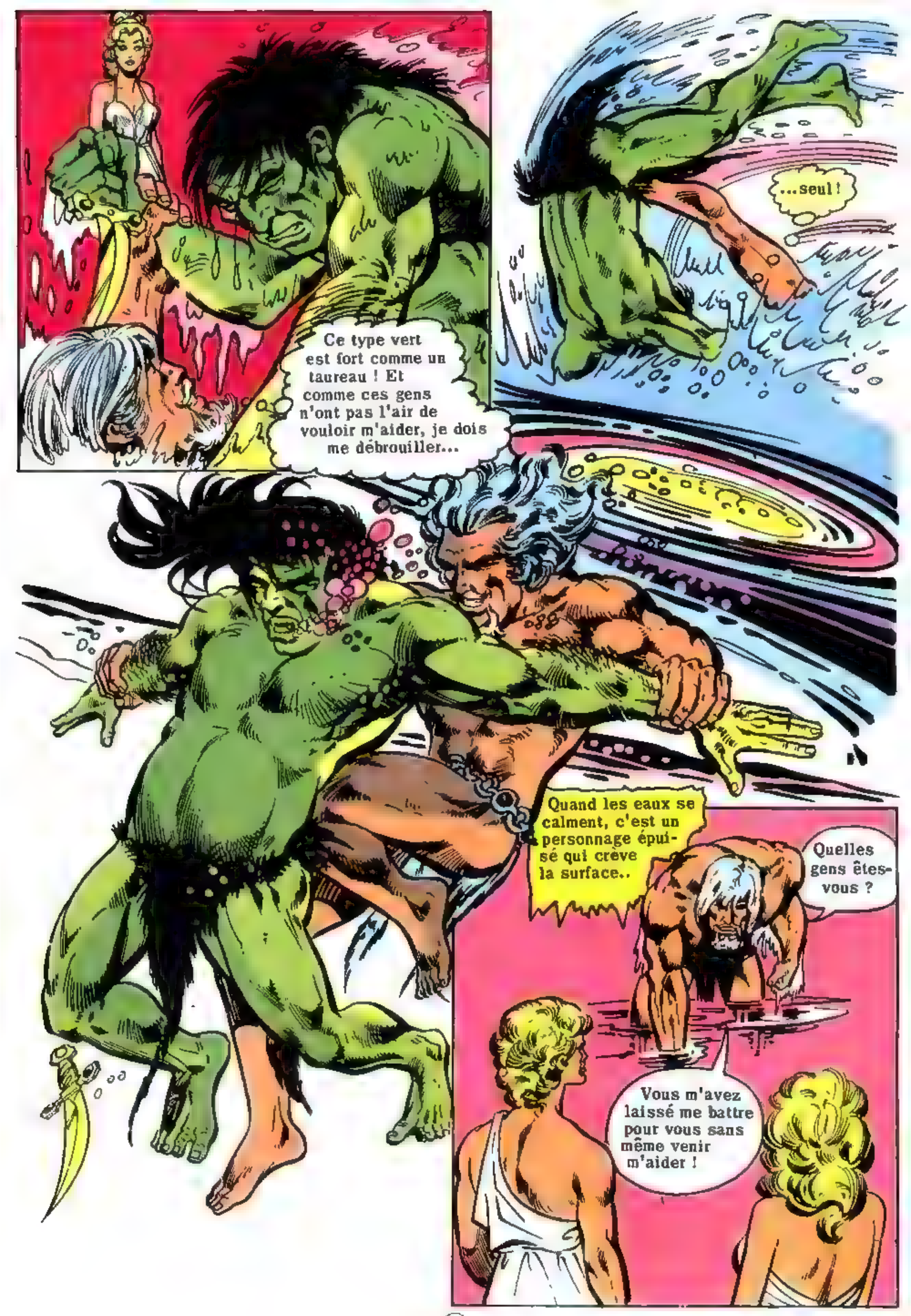
Mon Dieu ! Pas ici!

NON !


De nouveau se met en place la seule loi qui régisse la survie dans le monde barbare de Skartaris : celui qui cesse un instant d'être sur ses gardes, celui-là est perdu... S'il ne reçoit l'aide de...
WARLORD

Avec une hache de guerre prise à l'ennemi, Morgan repousse ses adversaires...




Ce type vert est fort comme un taureau ! Et comme ces gens n'ont pas l'air de vouloir m'aider, je dois me débrouiller...
...seul !
Quand les eaux se calment, c'est un personnage épuisé qui crève la surface..
Quelles gens êtes-vous ?
Vous m'avez laissé me battre pour vous sans même venir m'aider !

Du calme !

Viens avec nous et laisse-nous te soigner ! Ensuite nous répondrons à tes questions !

Et...

C'est là tout votre abri ?

Nous n'avons pas besoin de plus !

Avec des voisins comme les vôtres, il faudrait des fossés et des murailles.

Vous avez tort !

Oui, j'ai compris ! Vous préférez bayer aux corneilles !

Qui donc êtes-vous ?

Nous sommes les enfants de Baal !

Et tu es le chef ?

Nous n'avons pas de chef ! Dans notre peuple, tous sommes égaux ! Je suis Arn !

Mon nom est Travis Morgan !

Vous avez développé une étonnante vie en commun, Arn ! Non seulement à cause de l'égalité absolue, mais aussi à cause du fait que vous ayez pu survivre aussi longtemps avec une telle position vis-à-vis du combat.

Ca n'aurait aucun sens de se battre contre les Orms ! Ils sont trop forts!

Tu restes passif devant la mort ?

C'est trop simple, l'indifférence est le pire des crimes !

Mais ce sera différent quand ce sera ton tour de mourir !

Que faire ? Nous n'avons pas d'armes!

Alors utilisez vos mains! Défendez-vous !

Morgan parvient à convaincre les enfants de Baal. Et ainsi...

C'est là que vivent les Orms ?

C'est une de leurs entrées ! Leur cité gît sous la terre !

Je vais faire un tour dans ce boyau ! Quelqu'un veut-il m'accompagner ?

Moi !

Et pourquoi justement toi ?

Si je peux prouver que les Orms peuvent être battus dans leur propre cité, les autres n'auront plus peur d'eux !

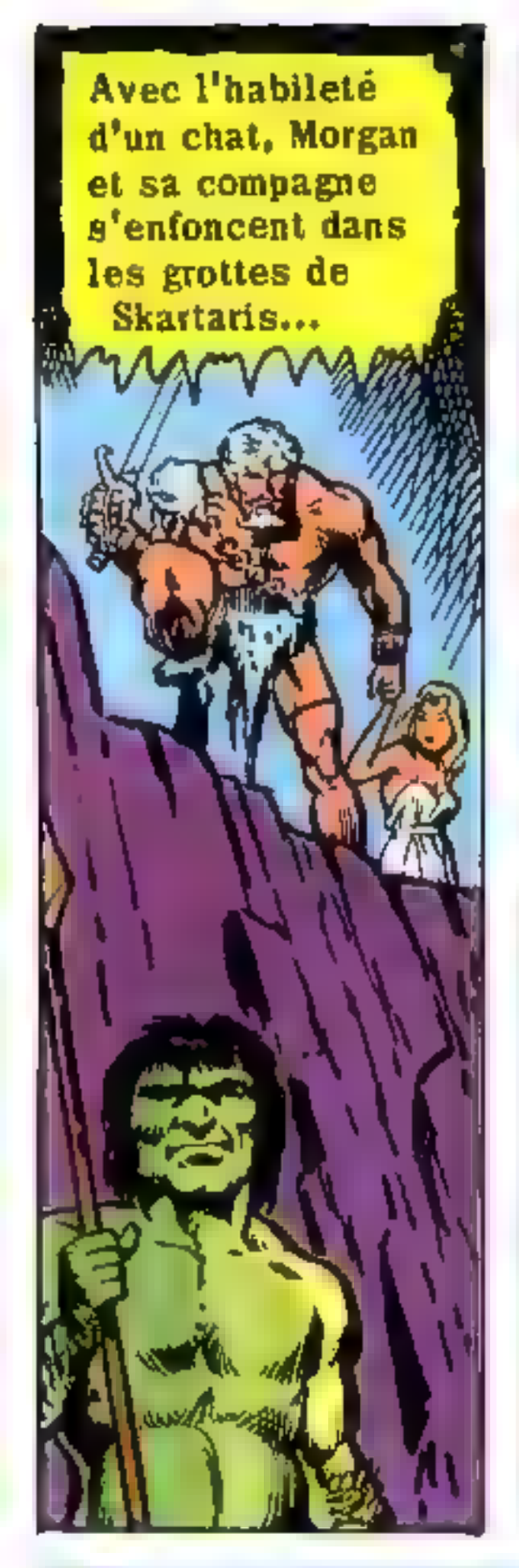
Tu as du courage ! Je n'en dirais pas autant du reste de ton peuple !

Ne sois pas trop dur avec eux ! Depuis des générations nous vivons dans l'ombre de la menace des Orms ! Mais l'heure de la libération est arrivée !

Cette lueur ! D'où vient-elle ?

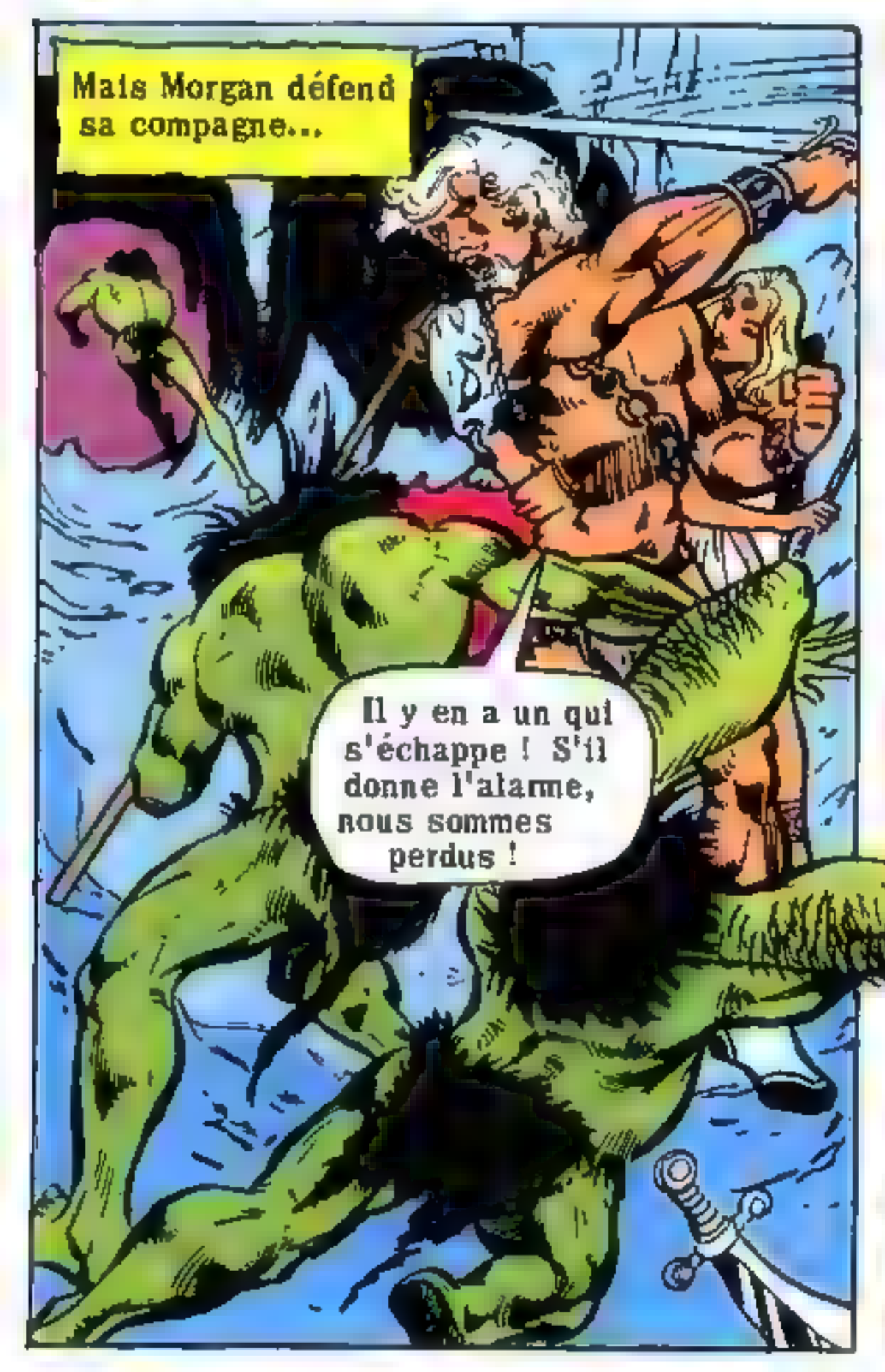
Ils ont une source qui leur donne lumière et chaleur !

Du calme... il y a peut-être des sentinelles !


Avec l'habileté d'un chat, Morgan et sa compagne s'enfoncent dans les grottes de Skartaris...

Il y a un garde !

De la compagnie!


Mais Morgan défend sa compagne...
Il y en a un qui s'échappe ! S'il donne l'alarme, nous sommes perdus !

La jeune fille ramasse une lance tombée sur le sol et...
Tu apprends vite !
Avançons et allons voir la ville !

Peu après...

C'est à peine croyable qu'ils aient pu construire un tel chef-d'œuvre !

Mais j'ai souvent vu ça à Skartaris : plus une civilisation est développée, plus elle devient sauvage !

Que faisons-nous ?

Nous allons leur rendre la vie difficile !

Et nous allons commencer par les priver de lumière !

Et avec une demi-douzaine de manœuvres hardies, ils atteignent le cœur de la cité...

Voici le centre de contrôle alimenté par leur soleil artificiel !

Et alors ?

Humm... j'ai oublié ma crème solaire !

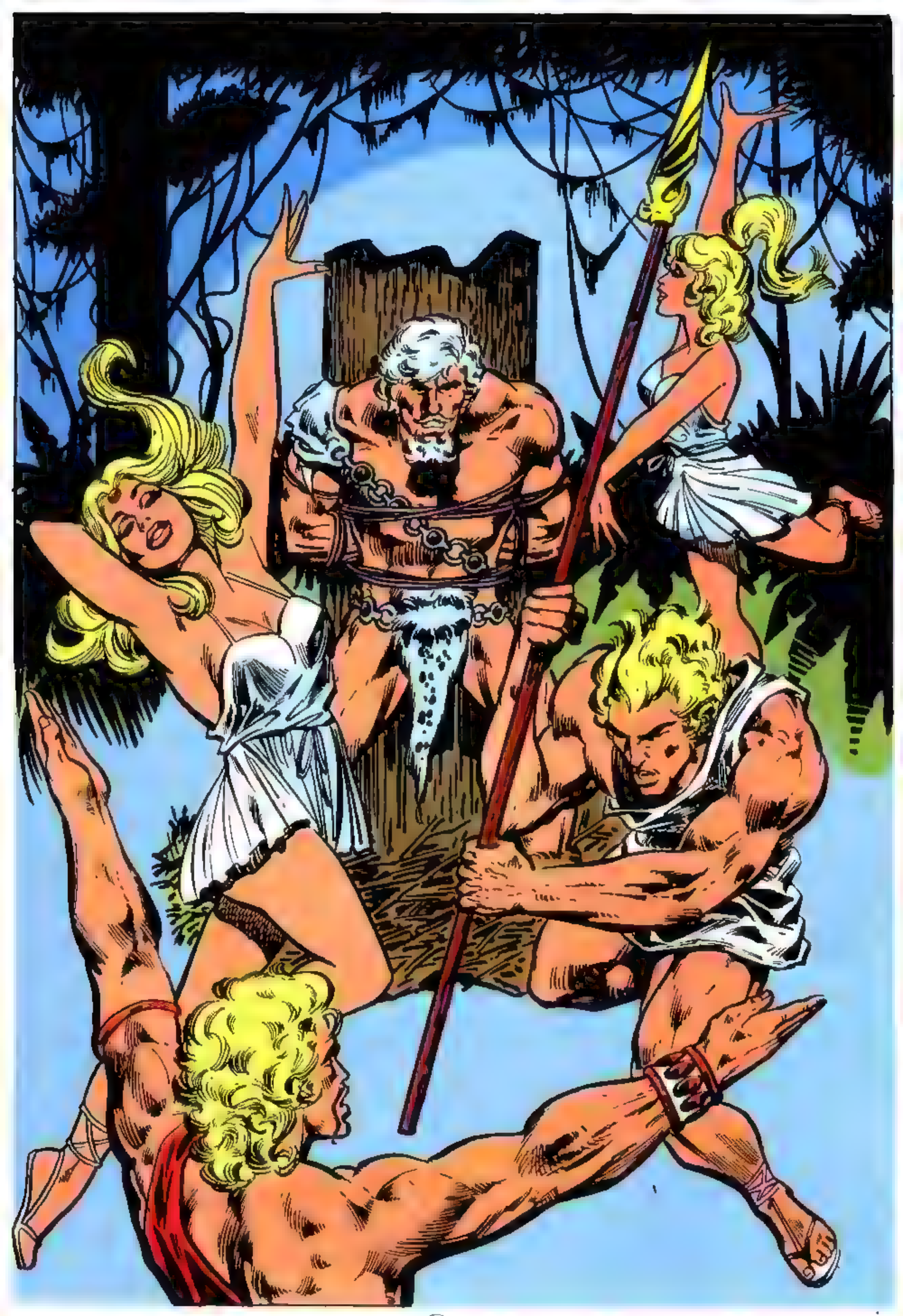
Ma crème quoi ?

Rien. Je plaisantais !

Une balle de mon pistolet et c'est réglé !

Je crois que j'ai touché un organe vital !
Filons avant que la ville ne vole en éclats !
A présent il n'est plus temps de cacher leur fuite ! Ils doivent se frayer un chemin à travers la ville des Orms !
Allez avance! Nous devons atteindre le tunnel avant qu'il n'y ait plus de lumière !
Le sourd grondement s'intensifie pour devenir un fracas assourdissant tandis que les courants énergétiques éclatent et que le soleil artificiel devient une nova miniature...

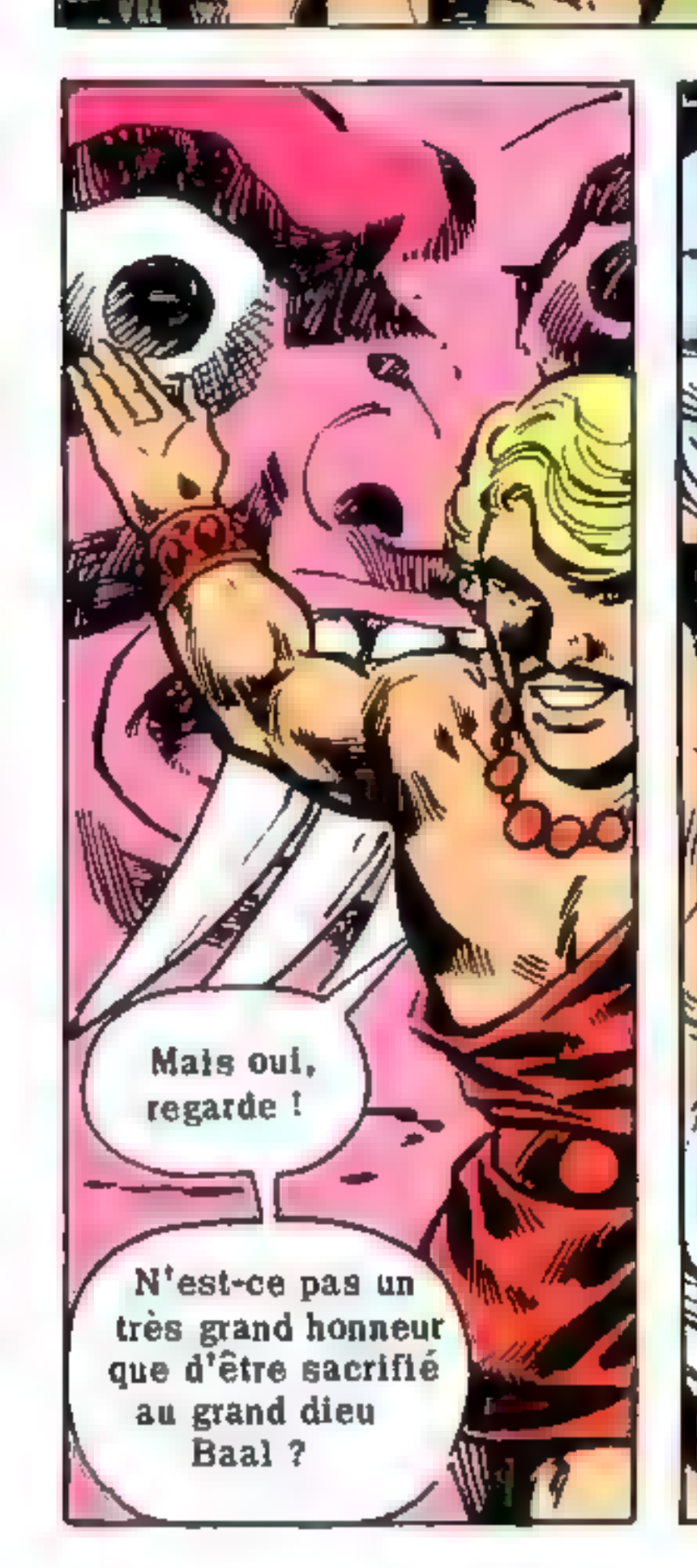
A travers un océan de ténèbres, Morgan croit entendre la voix de sa chère Tara : "Attends-toi à l'inattendu ! "



Ah ! Il se réveille !

Nous te devons beaucoup, Travis Morgan !

C'est votre remerciement ?



Le...festin ?

MON DIEU !

Tout ce que j'espère, c'est que ça vous restera en travers de la gorge !

...mais sa réponse devient soudain un cri d'angonie !

AAIIIEEE

Un sourire passe sur les lèvres d'Arn...

Soudain la jungle retentit de cris de guerre...

... dominés par des cris de peur lorsque les enfants de Baal se voient attaqués...

Mais en quelques instants ces cris de peur s'éteignent...

Morgan, ce n'est vraiment pas ton jour !

C'était toi ?

Moi quoi?

Toi qui as attaqué notre cité ?

Euh... je peux vous expliquer...

Inutile ! Le dommage n'était pas grand !

Et tu nous as dédommagés en nous permettant de voir ton malaise face à la mort !

J'ai été un imbécile...

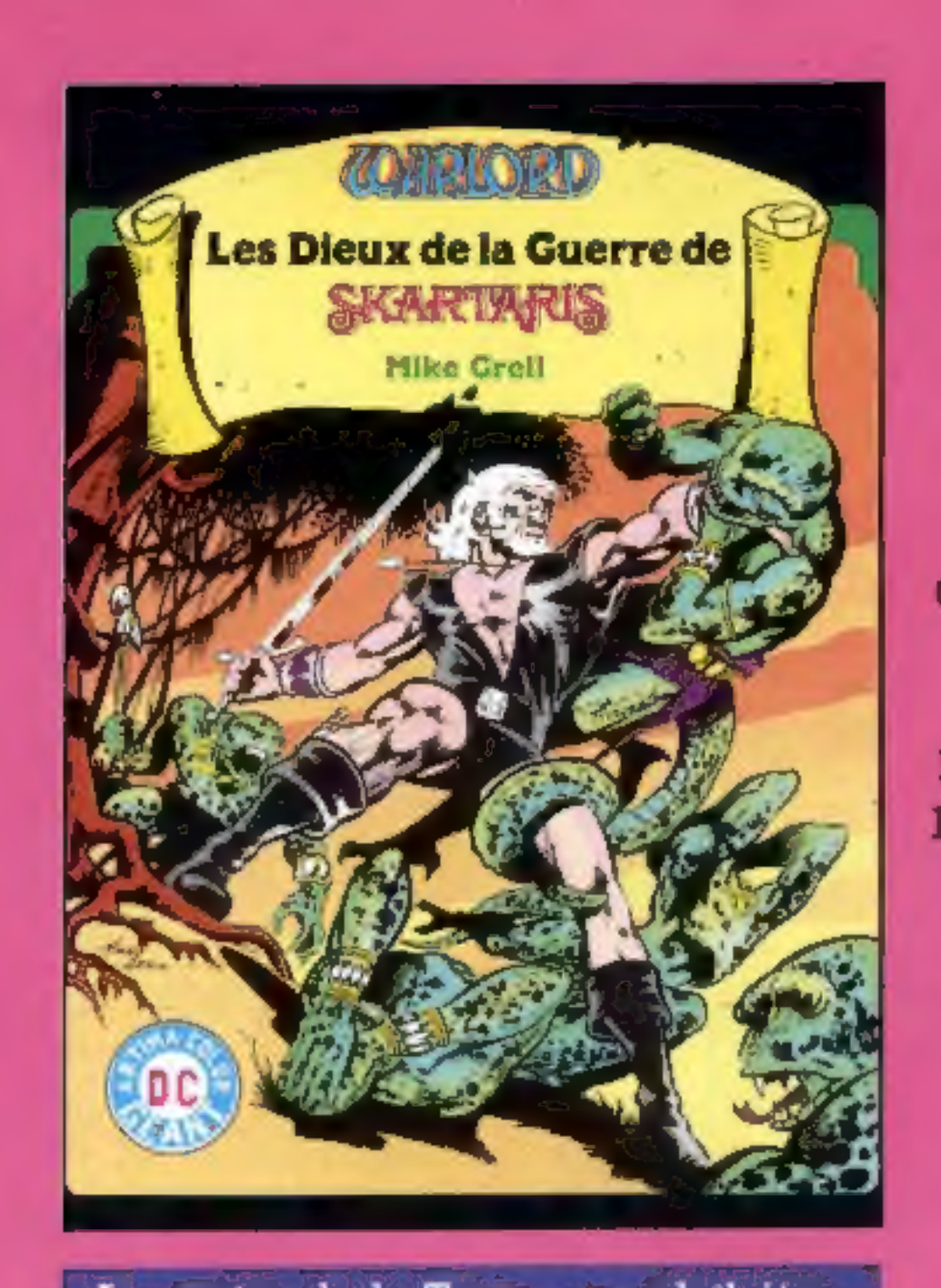
Y a-t-il un moyen de réparer le mal que j'ai fait ?

Rappelle-toi ce que tu as appris et pars !

Avant ta venue, les enfants de Baal ne nous causaient que peu de souci . Quand ils voulaient prendre l'un d'entre nous, nous les chassions ! Mais tu as voulu changer cela !

Sinon, tu tomberas sous nos coups !

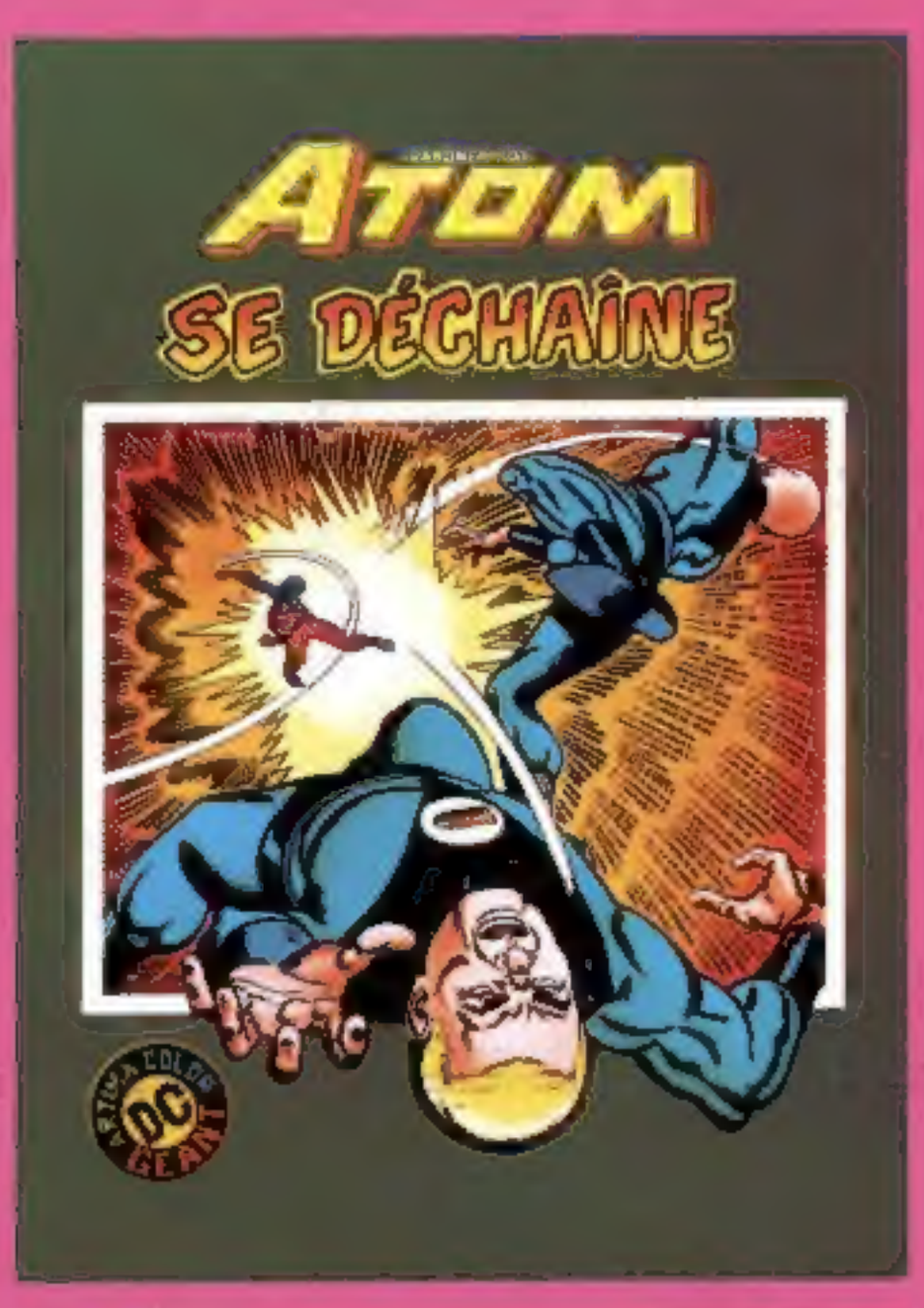
FIN



Au centre de la Terre, un soleil éternel éclaire un monde où se mêlent civilisation et barbarie. C'est Skartaris et c'est là que Warlord va affronter Deimos, grand-prêtre satanique aux pouvoirs presque illimités.

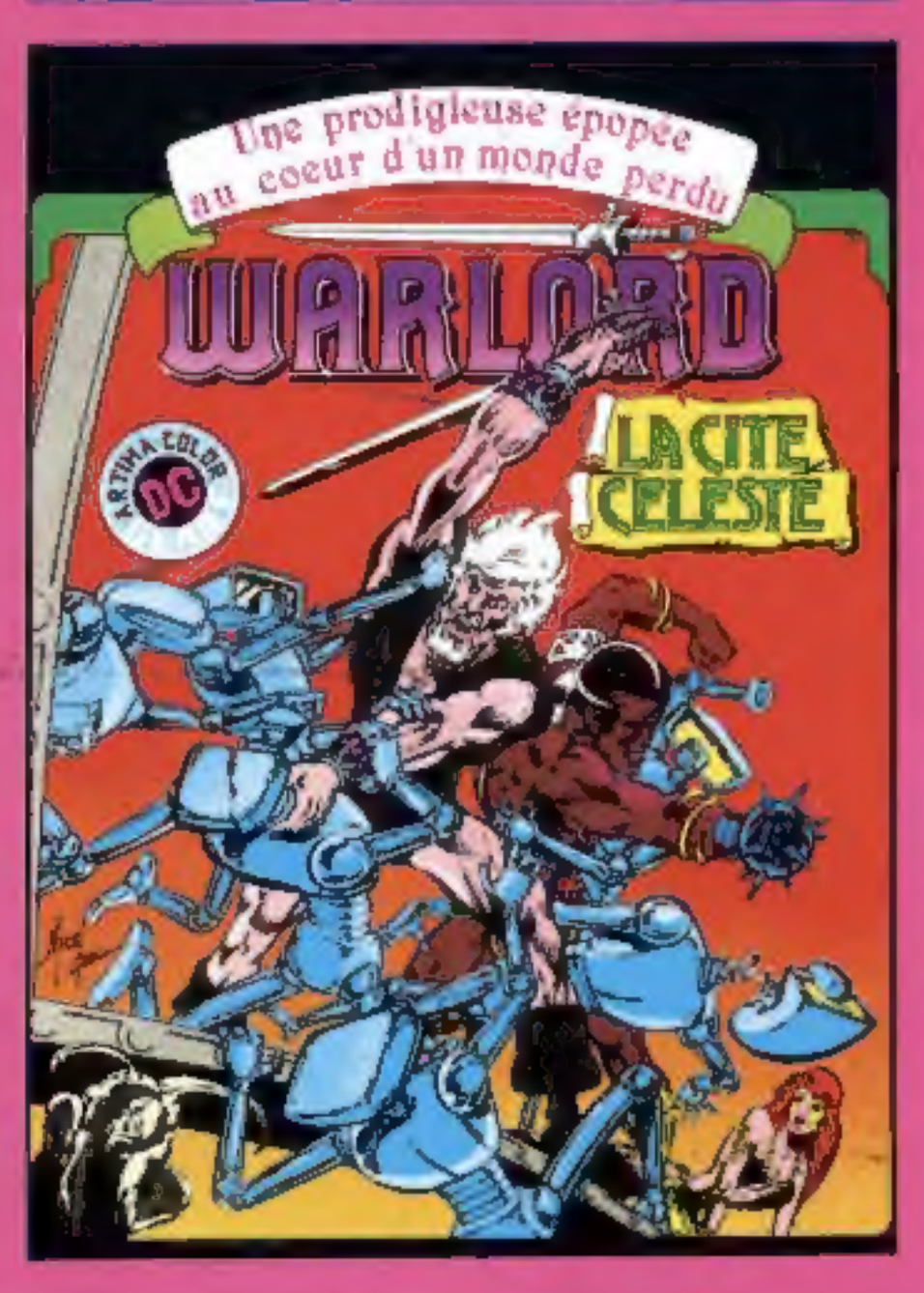
EN GRANDS ALBUMS COULEURS LES AVENTURES DE DEUX FORMIDABLES PERSONNAGES CRÉÉS PAR D.C. COMICS.

Atom vient de perdre ses pouvoirs de super-héros. Quelle en est la cause ? C'est pour le savoir qu'il va entreprendre une quête longue et dangereuse au cours de laquelle il va affronter de bien étranges adversaires.



Depuis quelque temps, les vols se multiplient à Ivy Town, mais ce sont des vols bien particuliers : seules les choses les plus grandes du monde semblent intéresser ces «spécialistes». Une nouvelle énigme pour Atom.

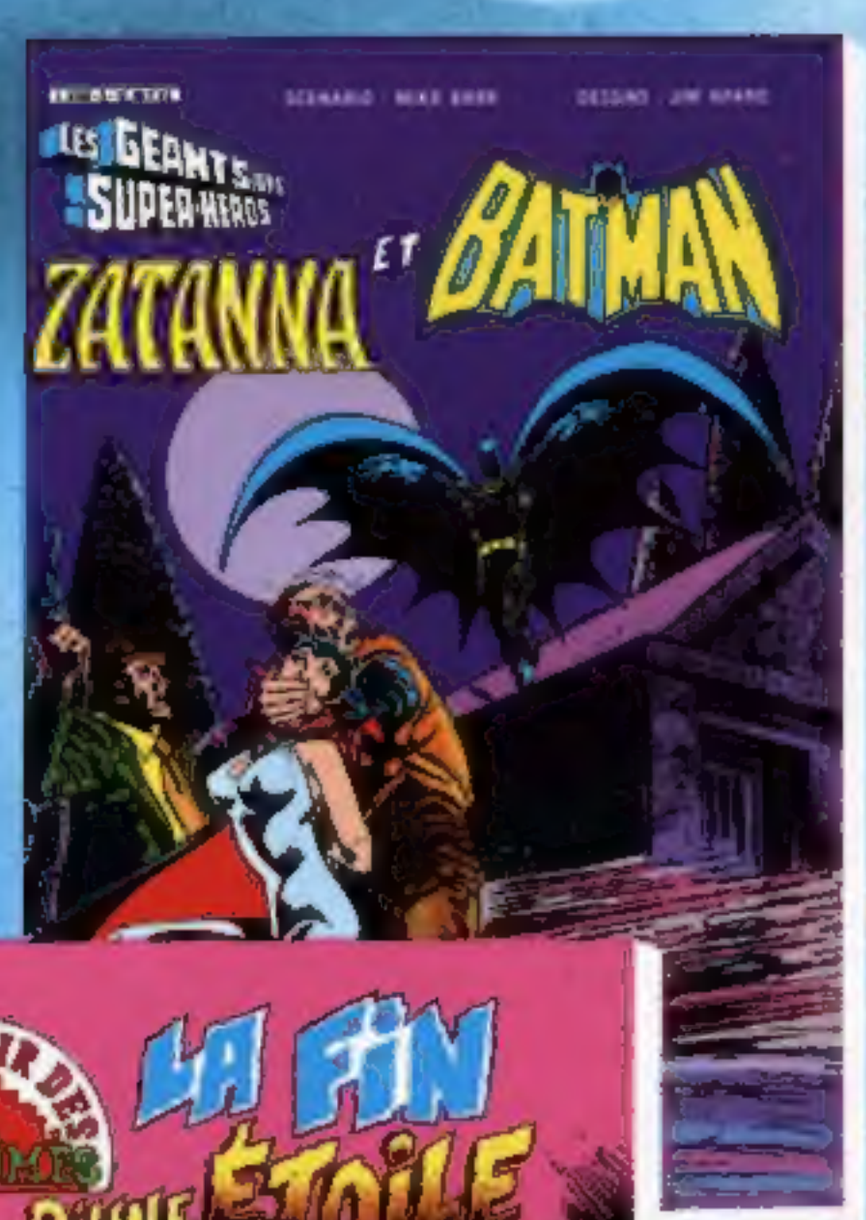
En compagnie de Warlord, Maria traverse le monde perdu de Skartaris, en découvre les charmes mais aussi les mystères, quand elle est enlevée par des êtres de cauchemar. Pour la sauver, Warlord va devoir gagner une cité en dehors du temps.

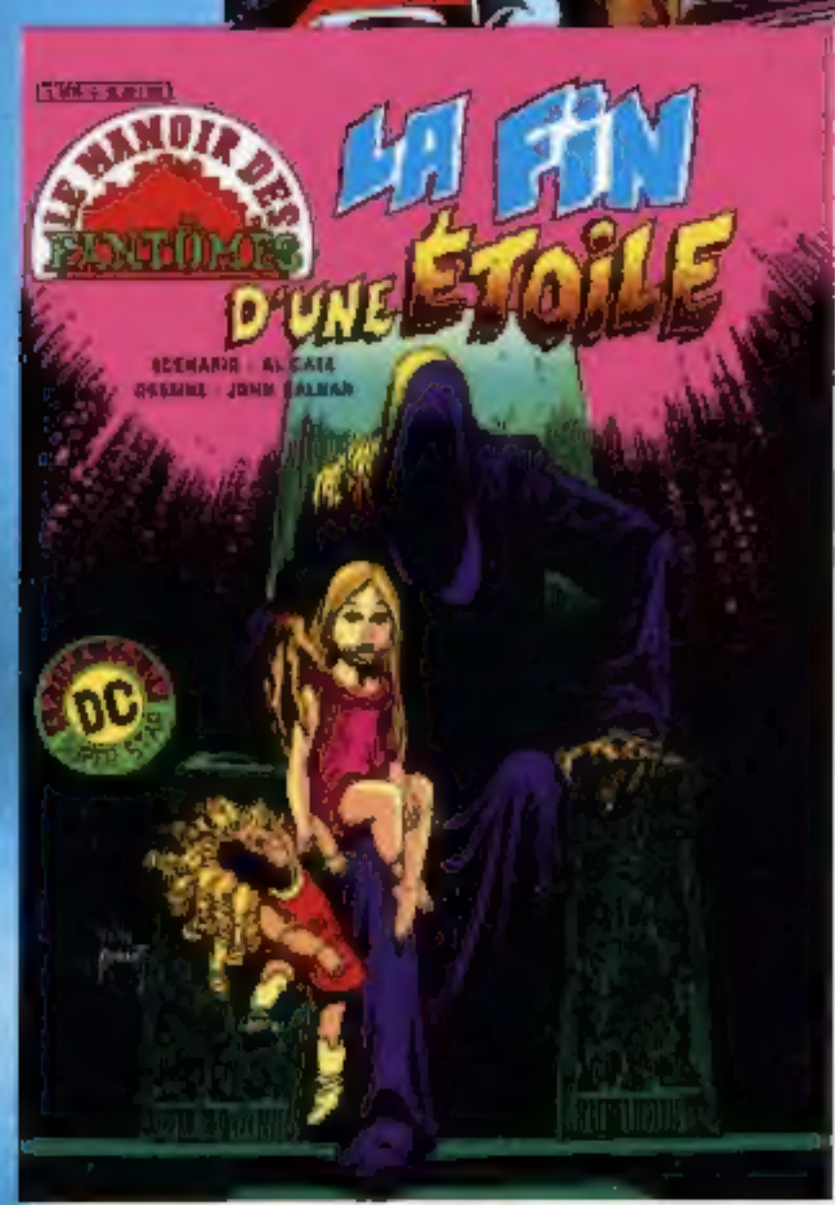


Les albums de ces deux pages sont tous en vente chez votre fournisseur. Réclamez - les lui avec insistance ! Toutefois, si vous ne pouvez vous les procurer, écrivez-nous directement : ARÉDIT, 357 boulevard Gambetta, 59200 Tourcoing. Pour toute commande supérieure à 50 F, les frais de port sont à notre charge. Règlements pour la France : timbres-poste, chèques bancaires ou postaux, mandats postaux à l'ordre d'ARÉDIT C.C.P. LILLE 24 - 65 Z. Pour l'étranger : mandats internationaux ou coupons réponse valant pour nous 2, 60 F.

ISBN 2-7346-0064-1

TOUS les albums ARÉDIT sont en vente chez votre fournisseur habituel. DEMANDEZ-LUI avec insistance ce que VOUS DÉSIREZ. Si vous ne parvenez pas à les obtenir, nous sommes À VOTRE DISPOSITION pour vous les livrer directement. Toutefois, les frais d'envoi dépassant souvent le coût de nos albums, nous vous prions d'ajouter 10 F à tout règlement de commande INFÉRIEUR À 50 F. Au-dessus de 50 F, nous prenons ces frais à notre charge.





Règlement à votre gré. Pour la France : timbres poste neufs, mandat postal à l'ordre d'ARÉDIT C.C.P. LILLE 24-65 Z, chèque postal ou bancaire à l'ordre d'ARÉDIT. Pour les règlements de l'étranger : mandat international ou coupons-réponse internationaux valant pour nous 2 F 60.

ISBN 2-7346-0076-1